

7ma Conferencia Iberoamericana JAUTI 2018

Televisión Digital, estudios del audiovisual y nuevas plataformas

VIII Jornadas Transversales de TV Digital

Pensar cómo las señales infantiles se integran en diversas plataformas consolidando narrativas transmedia

Autores

González, Leonardo. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Periodismo y Comunicación Social. Centro de Investigación y Desarrollo en Comunicación, Industrias Culturales y Televisión (CeID-TV).
leonardo.gonzalez@presi.unlp.edu.ar

Novomisky, Sebastián. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Periodismo y Comunicación Social. Centro de Investigación y Desarrollo en Comunicación, Industrias Culturales y Televisión (CeID-TV).
sebastiann@perio.unlp.edu.ar

Gómez, Andrea Jacqueline. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Periodismo y Comunicación Social. Centro de Investigación y Desarrollo en Comunicación, Industrias Culturales y Televisión (CeID-TV).
andreagomezperio@gmail.com

Resumen

Repensar a los medios masivos de comunicación, es decir, a las señales con sus tradicionales pantallas hoy multiplicadas y expandidas en diversos dispositivos, implica considerar su integración en un ecosistema mayor, fruto de la convergencia digital y en la que terminan siendo, mayoritariamente, un polo de producción y de realización, ya que aún allí es donde se encuentra el capital económico, el conocimiento técnico y artístico, a partir del cual el producto final se despliega en múltiples soportes, articulándose en diferentes plataformas y formas de consumo audiovisual. Esto lo vemos centralmente y desde hace tiempo en la TV infantil.

En esta línea, el presente trabajo se plantea reflexionar de manera ensayística, a partir de una revisión bibliográfica y de observar la estructura de tres señales infantiles, cómo estas se integran en diversas plataformas, consolidando narrativas crossmedia o transmedia, junto al desafío que implica abordar estos modos de interpelación y formación de subjetividades. Pues la convergencia plantea la necesidad de

7ma Conferencia Iberoamericana JAUTI 2018
Televisión Digital, estudios del audiovisual y nuevas plataformas
VIII Jornadas Transversales de TV Digital

comprender de qué manera estas formas de producción implican nuevos sentidos, que no solo van a estar determinados por los discursos sino por la forma; por los usos que se plantean y se desarrollan.

Palabras clave: señales infantiles – modos de interpelación – crossmedia – transmedia.

Repensar a las señales con sus tradicionales pantallas hoy multiplicadas y expandidas en diversos dispositivos, implica considerar su integración en un ecosistema mayor, fruto de la convergencia digital y en la que terminan siendo, mayoritariamente, un polo de producción y de realización, ya que aún allí es donde se encuentra el capital económico, el conocimiento técnico y artístico. A partir de aquí el producto final se despliega en múltiples soportes, articulándose en diferentes plataformas y formas de consumo. Esto lo vemos centralmente y desde hace tiempo en la TV infantil.

En esta línea, el presente trabajo se plantea reflexionar de manera ensayística, cómo las señales se integran en diversas plataformas, consolidando narrativas crossmedia o transmedia, junto al desafío que implica abordar estos modos de interpelación y formación de subjetividades. Pues la convergencia plantea la necesidad de comprender de qué manera estas formas de producción implican nuevos sentidos, que no solo van a estar determinados por los discursos sino por los usos que se plantean y se desarrollan.

En este sentido se hizo un estudio sobre tres casos: Pakapaka, señal educativa infantil del Sistema de Medios Públicos de Argentina; Discovery Kids, señal educativa infantil de Estados Unidos y transmitida en diferentes regiones con algunas variaciones; y Disney Junior, señal infantil para edad preescolar del mismo país, también con sus versiones regionales. Para abarcar un amplio espectro de productos se analizaron los sitios web oficiales – para Latinoamérica en el caso de Discovery Kids y Disney Junior-, para lo cual se tuvo en cuenta las categorías teóricas hipertextualidad, multimedialidad, interactividad, atemporalidad y transmedialidad.

7ma Conferencia Iberoamericana JAUTI 2018
Televisión Digital, estudios del audiovisual y nuevas plataformas
VIII Jornadas Transversales de TV Digital

Para ello, resulta pertinente conceptualizar aquellas características que difieren a las de los contenidos de los medios tradicionales. Algunas de ellas son las citadas multimedialidad, hipertextualidad, interactividad y la atemporalidad (Solari, 2008), que facilitan las distintas plataformas y que establecen nuevos modos de hacer y de decir. No obstante, ninguna de estas propiedades alcanza para encuadrar en su totalidad a los fenómenos comunicacionales, ya que pueden manifestarse de manera desigual.

Por un lado están las estructuras textuales no secuenciales, es decir que son hipertextuales, a través de una red: se puede saltar de una plataforma a otra, que puede tener lenguajes distintos -escritura, audio, video, imágenes-. Cuando estos lenguajes interactúan en espacios híbridos podemos hablar de narrativas multimedia. Otra característica es la interactividad, referida a las comunicaciones sujeto-sujeto y también a los intercambios entre un sujeto y un dispositivo tecnológico.

El concepto de interpelación

Por otra parte están las conceptualizaciones sobre la capacidad de interpelación de los medios tradicionales como formadores de subjetividades. El sentido de la interpelación, como explica Buenfil Burgos (1993) es la capacidad de producir una sutura por la cual el sujeto queda investido en la posición que se lo convoca; sutura que puede ser pensada como una articulación que implica identificaciones y reconocimientos. Es decir que a partir de los modelos de identificación propuestos, el sujeto se reconoce o acepta la invitación a ser lo que se le propone (Huergo, 2008). Pero este reconocimiento no ocurre de una vez y para siempre ya que es un proceso textual que va más allá de las pantallas.

Asimismo, cabe la reflexión sobre la televisión desde su concepción clásica y cómo esta ha perdido centralidad. Aún constituye el principal consumo por sobre los medios digitales, no obstante, para conservar y ampliar sus audiencias, las señales producen diferentes contenidos con características que van desde multimedia, crossmedia hasta transmedia, constituyendo un

7ma Conferencia Iberoamericana JAUTI 2018
Televisión Digital, estudios del audiovisual y nuevas plataformas
VIII Jornadas Transversales de TV Digital

ecosistema donde se articulan con otros productos y discursos, como por ejemplo el publicitario y todo aquello que constituye el universo extraficcional, el extramediático o los entornos reales.

La idea de mediatización plantea que los medios modifican la forma de relacionarnos, más allá que estemos expuestos a ellos o no, porque dentro del tejido social estamos en relación con personas que modelizan sus prácticas a partir de ellos. Esta conceptualización se actualiza en la de hipermediaciones (Scolari, 2008), que implica procesos de intercambio, producción y consumo simbólico en un entorno donde confluyen sujetos, medios y lenguajes interconectados entre sí de manera reticular.

Los modos de interpelación no solo van a estar determinados por el discurso sino por los usos que se plantean. De esta manera, cada universo transmediático va a tener un modo de interpelar único y dinámico, que va ir cambiando junto con las posibilidades que puedan ofrecer las plataformas y las nuevas propuestas que se incorporarán y modificarán ese universo.

Así, es necesario retomar conceptualizaciones teóricas sobre narrativa. Por un lado, las narrativas multiplataforma consisten en contar una historia en diferentes soportes adaptándose a sus propios lenguajes. Pero el contenido es siempre el mismo, a diferencia de lo que ocurre en la narración crossmedia; un relato integrado que se desarrolla en diferentes soportes y que las audiencias deben consumir para poder entender el significado del relato de forma completa (Piñeiro y Costa, 2013). No se trata de un mismo contenido que debe adaptarse a diversos soportes sino que se construye un relato para cada uno, con sus características distintivas, y que se integran en un relato unitario (Costa y Piñeiro, 2012). Cada historia es un aporte distinto a la narración. Pero si estos relatos interrelacionados guardan independencia narrativa y sentido completo estamos ante una narrativa transmedia.

Además, una característica de las narrativas transmedia es que parte de los consumidores pueden constituirse en prosumidores (consumidores y productores) y contribuir a la expansión de la historia (Scolari, 2013).

7ma Conferencia Iberoamericana JAUTI 2018
Televisión Digital, estudios del audiovisual y nuevas plataformas
VIII Jornadas Transversales de TV Digital

Asimismo, la participación de los usuarios es un elemento importante que ha tenido un protagonismo variable en el concepto de narrativa transmedia. Si bien se considera fundamental, este aspecto a veces está ausente como creación de relatos y lo que se observa son expansiones desarrolladas de forma canónica y la posibilidad de interacciones, como los espacios destinados a hacer comentarios o participar de otras formas a través de distintas plataformas. En este caso se podría hablar de elementos narrativos en vez de narrativa, la cual implica una trama que incluye personajes, acciones, ambientaciones de espacio-tiempo y un narrador.

Por otro lado, la vigencia y utilidad del concepto de narrativa transmedia, sus límites y alternativas, han sido puestos en discusión por teóricos como Scolari (2017). El concepto sufrió desplazamientos de la ficción a la no ficción y del mundo académico al profesional. Una propuesta del autor para abandonar la idea lineal de narrativa es pensar, en el ámbito profesional, en el diseñador de interfaces narrativas- en vez de productor transmedia-. Esto nos lleva a considerar a la creación narrativa ya no como una práctica de matriz escritural sino como una disciplina vinculada al diseño. Se trataría de un diseñador de mundos que implementa una estrategia de comunicación; que crea lugares para la interacción entre sujetos y dispositivos, donde se vinculan diferentes elementos como textos, personajes, tramas, audiencias, medios y lenguajes. Así, la narrativa pasa de concebirse como sustantivo a ser pensada como adjetivo.

Por lo pronto, si nos ceñimos a la matriz escritural, tenemos que la expansión de la historia original -macrohistoria- o profundización de ciertos elementos narrativos se desarrolla a partir de historias paralelas -en el mismo tiempo-, preliminares -en un tiempo previo-, secuelas - en un tiempo posterior -, historias periféricas -con una ligera relación con la macrohistoria - historias intersticiales - en algún tiempo intersticial, como el que transcurre entre las diferentes entregas de una macrohistoria-, y el contenido generado por los usuarios (Scolari, 2009).

7ma Conferencia Iberoamericana JAUTI 2018
Televisión Digital, estudios del audiovisual y nuevas plataformas
VIII Jornadas Transversales de TV Digital

No obstante, estos universos transmediáticos están dentro de ecosistemas mayores que, como ya se ha mencionado, integran distintas plataformas, contenidos y discursos, como por ejemplo el discurso publicitario; cruces a tener en cuenta a la hora de repensar a las señales, pues es el conjunto lo que va a constituir diferentes modos de interpelación, siempre de carácter dinámico.

Pakapaka

En primera instancia, podemos considerar al sitio web de Pakapaka como un espacio multimedia, donde convergen distintos lenguajes, que confluyen y circulan a través de distintos dispositivos, constituyendo un ejemplo de la convergencia entre múltiples pantallas. Por su parte, la atemporalidad está presente, pudiendo acceder al contenido que se emite por el canal en forma sincrónica y también de manera asincrónica.

Al ingresar al sitio web de Pakapaka, se puede observar en la parte superior de cada página una serie de íconos entre los cuales se encuentra “Videos”, “Juegos”, “Audios” y “Aplicaciones”. Las tres primeras opciones despliegan una lista de contenidos que pueden ser reordenados. Otra forma de acceder a ellos es cliqueando en las imágenes de los personajes que se encuentran en una grilla horizontal y que redirigen a contenido relacionado. Como se ve, existen diferentes caminos o formas de acceso, a través de una estructura no secuencial o hipertextual. Asimismo, en la esquina superior derecha están los enlaces a las distintas plataformas de la señal: Twitter, Facebook y el canal de Youtube de Pakapaka.

En “Audios” se pueden encontrar canciones, cuentos y trabalenguas que son parte de los programas pero que cobran independencia. Por otro lado, en “Juegos” se despliegan diferentes opciones, divididas en tres categorías: “Juegos”, “Actividades” y “Experiencias”. En la primera categoría se encuentran videojuegos para pasar niveles o pantallas, juegos de vestir o que ponen a prueba conocimientos de Historia, por citar algunos ejemplos.

7ma Conferencia Iberoamericana JAUTI 2018
Televisión Digital, estudios del audiovisual y nuevas plataformas
VIII Jornadas Transversales de TV Digital

La segunda categoría permite compartir, descargar e imprimir distintas actividades en formato papel. Por su parte, en “Experiencias” se puede armar figuras, dibujar mediante un software que toma imagen y voz con la cámara web de la computadora o crear ritmos, entre otras opciones. El ícono “Aplicaciones” permite acceder a Google Play o App Store para descargar gratuitamente las apps que ofrece el sitio con los personajes de la señal: dos libros interactivos y un juego para diseñar personajes y crear una historia animada. En este sentido, se puede decir que las secciones “Juegos” y “Aplicaciones” constituyen el ejemplo más claro de interactividad donde, salvo en las propuestas para imprimir, el intercambio se produce en la interfaz de Internet, entre el sujeto y el dispositivo.

Con respecto a la transmedialidad se pueden analizar diferentes contenidos. Un caso es el conjunto de producciones sobre las aventuras del personaje Zamba, de la productora Nativa y Pakapaka, que se puede considerar una narrativa transmedia por varios aspectos. La historia original es la serie La asombrosa excursión de Zamba (2010), que cuenta la historia de un niño formoseño que viaja a través de la Historia Argentina.

Las diferentes propuestas derivadas pueden consumirse en diferentes medios o soportes, como el sitio web de Pakapaka, la aplicación para Android, el vivo y el formato libro, o como sucedió con la Televisión Digital Abierta (TDA) y el canal de Youtube de la señal. También se puede acceder a contenido audiovisual desde el canal de Youtube del personaje; Mundo Zamba.

Por un lado está la historia original o macrohistoria, a la que se han sumado historias paralelas como distintos ciclos de cortos y la serie El asombroso Juego de Zamba (2016), sobre los imperios de la Antigüedad a la edad contemporánea. Asimismo, se desarrollaron diferentes propuestas como la publicación de El Libro de Zamba en las Islas Malvinas (EDULP, 2016), que constituyó una historia periférica que tomó algunas líneas del episodio dedicado a la guerra de Malvinas de la serie La asombrosa excursión de Zamba, con un objetivo intencionalmente más educativo. Otra propuesta

7ma Conferencia Iberoamericana JAUTI 2018
Televisión Digital, estudios del audiovisual y nuevas plataformas
VIII Jornadas Transversales de TV Digital

periférica es la aplicación para Android La asombrosa clase de Zamba sobre San Martín (2015), que también dialoga con la línea de la historia de Zamba y el General que se observa en la macrohistoria.

Por su parte, Mundo Zamba (2014) consiste en un programa con animadores y la participación de chicos y chicas. También posee un canal en Youtube y una página de Facebook. Asimismo, cuando estaba al aire, tenía propuestas interactivas, como la incorporación de videos hechos por las audiencias.

A su vez están las propuestas de los entornos reales, como diferentes eventos en vivo entre los que se encuentran las obras de teatro que fueron desarrolladas en el parque Tecnópolis. Estos son ejemplos de historias periféricas o elementos narrativos que presentan intertextualidad con la macrohistoria. Por otro lado, existen elementos que podrían ubicarse dentro de un universo extraficcional, aunque toman algunos aspectos de la macrohistoria, como la banda musical La Asombrosa Banda de Zamba, que interpreta canciones de la serie y creaciones propias y que ha participado en distintos eventos del personaje. Las canciones de las series constituyen, por su parte, un producto que presenta autonomía con respecto a los episodios de los que forman parte, ya que pueden consumirse de manera independiente a través del sitio web de Pakapaka. Por otro lado, están los juegos recortables que se pueden descargar e imprimir a través de la página web o los muñecos que son producidos por cooperativas del ámbito de la economía solidaria.

Es importante señalar que las diferentes historias y contenidos de Zamba han sido emitidas en el canal y en el sitio web de forma variable. En este momento se puede acceder a través del sitio oficial a La asombrosa excursión de Zamba (2010), El asombroso Juego de Zamba (2016), Mundo Zamba (2014), canciones, juegos y la aplicación Zamba y San Martín (2015). Por su parte, a través de Youtube es posible encontrar contenido subido por los usuarios o por el canal Mundo Zamba.

7ma Conferencia Iberoamericana JAUTI 2018
Televisión Digital, estudios del audiovisual y nuevas plataformas
VIII Jornadas Transversales de TV Digital

Disney / Disney Junior

Por otra parte, Disney Junior no posee un sitio propio para Latinoamérica sino una página dentro del sitio de Disney para la región, que congrega las páginas de todos sus canales –“Disney Chanel”, “Disney Junior” o “Disney XD”-. Para acceder a la página se debe clicar en “Programación”. Una vez allí, en la parte superior de la pantalla, se encuentran diferentes opciones que conducen a diferentes contenidos. Por otro lado, el material audiovisual no es de libre acceso sino que solo se puede visionar avances o microvideos y para ver los programas en forma completa se debe acceder al canal de televisión.

El sitio y sus páginas constituyen espacios multimediales donde confluyen diferentes lenguajes, con una estructura no secuencial (hipertextual) que posibilita diferentes caminos para acceder a diferentes contenidos, a los mismos o con ligeras variaciones. Por ejemplo, en la parte superior de la página de cada uno de los canales se encuentran los íconos “Disney”, “Películas”, “Parques”, “Cumpleaños mágico” y “Disney Baby”. El ícono “Disney” abre una solapa con diferentes opciones, entre las que se encuentran “Disney” y las repetidas “Películas”, “Disney Baby” y “Parques”. A su vez, la primera opción muestra contenidos similares a los ofrecidos en “Películas”.

También se ofrecen propuestas interactivas gratuitas, como juegos en línea o mediante su descarga a través de aplicaciones, donde el intercambio se da entre el sujeto y el dispositivo. Además se puede acceder a los contenidos de forma asincrónica, salvo en el caso del enlace a Radio Disney, que permite escuchar la programación en tiempo real.

La identidad estos espacios está más orientada a la publicidad y venta de servicios en línea. No obstante, se puede acceder a una serie de juegos en forma gratuita, además de la posibilidad de descargar apps, previa subscripción: el enlace “Disney Junior Play”, en el sitio de Disney, dirige a una página donde se pueden descargar aplicaciones de juegos para dispositivos IOS y Android. Entre las posibilidades se encuentran

7ma Conferencia Iberoamericana JAUTI 2018
Televisión Digital, estudios del audiovisual y nuevas plataformas
VIII Jornadas Transversales de TV Digital

rompecabezas, juegos de vestir o para completar álbumes de stickers, entre otras opciones. Por otro lado, el sitio permite acceder a juegos gratuitos para pasar niveles, juntar puntos y llenar un álbum de recortes o aprender nociones básicas de programación. Otra propuesta interactiva es “Cumpleaños mágico”, que se encuentra en las páginas de los diferentes canales y permite realizar un video de saludo de cumpleaños con personajes de Disney Junior.

Por su parte, si analizamos a los productos de Disney Junior podemos identificar elementos narrativos que se expanden. En este sentido, un ejemplo es Junior Express (2013), un programa de producción argentina para Latinoamérica que cuenta con 4 temporadas, discografía y musicales en vivo. La historia trata sobre Topa, capitán de un monorriel, y su tripulación, que en cada estación ofrecen un recital y viven distintas aventuras. En el sitio se pueden ver avances, microvideos, descargar aplicaciones con juegos relacionados, realizar un video de saludo de cumpleaños o comprar entradas para sus eventos en vivo. Otro de los programas emblemáticos de la señal es La Princesa Sofía (2012), que cuenta con 4 temporadas, películas, líneas de juguetes y otros productos de la marca. A través del sitio también pueden visualizarse microvideos, descargar juegos y realizar el saludo de cumpleaños con los personajes. La historia original dio lugar a otra periférica o spin-off, Elena de Avalor (2016), que se desarrolla en el mismo universo ficticio que La Princesa Sofía, pero que se emite por Disney Chanel. En un momento ambos personajes se encuentran, dando lugar a lo que se denomina crossover.

Discovery Kids

El sitio web de Discovery Kids para Latinoamérica presenta una estructura multimedia -donde se integran distintos lenguajes- no secuencial o hipertextual, con varios caminos para acceder a contenidos iguales o diferentes. Por ejemplo, en la parte superior de la página de inicio se encuentran dos íconos que llevan a un listado de videos y a otro de juegos.

7ma Conferencia Iberoamericana JAUTI 2018
Televisión Digital, estudios del audiovisual y nuevas plataformas
VIII Jornadas Transversales de TV Digital

También se puede acceder a estos contenidos cliqueando en la imagen de los personajes del canal, que se encuentran a lo largo de una barra desplazable. Además, en la mayoría de las páginas del sitio se observa otra barra con diferentes personajes, videos y juegos. Asimismo, al acceder a cada juego, también se muestra una barra con otras propuestas. Por otro lado, parte del material audiovisual puede visualizarse en forma asincrónica o sincrónica con la programación del canal de televisión. Por su parte, el sitio ofrece varias propuestas interactivas que obedecen a la relación sujeto-dispositivo técnico. Algunas de ellas son juegos de memoria, para armar, encontrar diferencias y dibujos para colorear con un software o imprimir.

Es importante destacar que la señal nace como un canal educativo infantil para niños y niñas en edad preescolar y escolar. En Estados Unidos, su país de origen, fue relanzado en asociación con la compañía de juguetes Hasbro, ahora bajo el nombre de Discovery Family. De aquí en adelante, la programación en las diferentes regiones pasó de estar mayormente enfocada a contenido educativo a la preponderancia de series de entretenimiento para niños y niñas de preescolar, con contenido basado en los juguetes de Hasbro o de productoras externas y otras señales.

Si analizamos cada uno de estos productos podemos identificar la historia original- macrohistoria- y sus historias relacionadas, por lo general preliminares. No obstante no se puede acceder a ellas a través del canal ni del sitio web, sino que pueden ser rastreadas en diferentes espacios de la Web, como en el caso de contenidos subidos por los usuarios a Youtube.

Un ejemplo es My Little Pony. La magia de la amistad (2010), una serie estadounidense-canadiense producida por un grupo de empresas que incluye a Hasbro y Panini. La historia cuenta las aventuras de un grupo de ponies en la tierra de Equestria. Además de formar parte de la programación, el sitio permite visualizar videos musicales o fragmentos de los capítulos y acceder a juegos relacionados con este producto o con My Little Pony: Equestria Girls (2013), que es un spin-off o historia periférica de la anterior. La historia original es la película de 1984, My Little Pony; Rescue

7ma Conferencia Iberoamericana JAUTI 2018
Televisión Digital, estudios del audiovisual y nuevas plataformas
VIII Jornadas Transversales de TV Digital

a Midnighat Castle, y la serie de 1986, My Little Pony, tras las cuales se sucedieron diferentes series, películas, juegos y líneas de juguetes, entre otros productos de la marca.

Otra serie emitida por Discovery Kids es Peppa Pig (2004), una producción británica que cuenta las aventuras de la cerdita Peppa y su familia. El programa cuenta con cinco temporadas, juegos de video, un parque temático y diferentes líneas de productos. En el canal se transmiten capítulos de distintas temporadas y en el sitio se puede visualizar episodios completos o fragmentos y acceder a juegos para colorear, armar rompecabezas, jugar ta-te-ti, saltar obstáculos o sortear laberintos.

Palabras finales

Al analizar a las señales en la Web a partir de sus sitios oficiales podemos observar características como la atemporalidad, hipermedialidad, multimedialidad e interactividad sujeto – dispositivo. Por su parte, en el caso de Disney Junior y Discovery Kids, se trata de señales que no son el núcleo productor de narrativas transmedia, sino un elemento más que consolida y articula el universo transmediático y que tiene otros núcleos de producción, como el caso de la compañía Disney.

En cuanto a Discovery Kids, la señal es un elemento más que consolida el universo de producciones de empresas como, por ejemplo, Hasbro. Por su parte, Pakapaka es el núcleo desde donde se proyectan, se producen y articulan distintas narrativas que, sobre todo en sus primeras etapas, eran productos de edu-entretenimiento (Tufte, 2004) que tenían como eje la construcción de ciudadanía. En este sentido, el universo de Zamba constituye el mejor ejemplo, diseñado desde un principio con esa perspectiva. Sin embargo, la participación de los usuarios – un elemento fundamental en el concepto de narrativa transmedia pero en ocasiones ausente como creación de relatos - fue promovida desde un producto puntual -Mundo Zamba-. Este aspecto también es deficiente en las señales Discovery Kids y Disney Junior, más allá de alguna iniciativa.

7ma Conferencia Iberoamericana JAUTI 2018
Televisión Digital, estudios del audiovisual y nuevas plataformas
VIII Jornadas Transversales de TV Digital

Así, las multiplataformas permiten la expansión de universos que están en consonancia con la identidad de las empresas que les dan origen, previa al desarrollo de las multiplataformas. Esto se puede apreciar en los sitios web oficiales, en sus objetivos y posibilidades de acceso. Pakapaka ofrece sus producciones de forma gratuita porque el fin es que el contenido llegue a niños y niñas; consolidar un universo para situar un mensaje.

Mientras, Discovery Kids y Disney Junior consolidan narrativas que forman parte de un entramado de contenidos que producen sentido con un fin económico. En Disney Junior los materiales audiovisuales no pueden ser vistos gratuitamente y el objetivo del sitio web está orientado a la venta de aplicaciones, entradas al parque de Disney en Estados Unidos o a diferentes eventos locales. Por su parte, en el sitio oficial de Discovery Kids hay una oferta de contenidos gratuitos y otros a los que se accede con los datos que se obtienen al subscribirse a un operador de cable.

Es por eso que el análisis de productos específicos es apenas un punto de partida y es necesario analizar a las señales en su conjunto para pensar el tipo de relato que están construyendo; su identidad, que va a estar entramada en toda la constelación de productos ficcionales, extraficcionales y/o extramediáticos.

El conjunto fruto de la integración de distintas plataformas, contenidos y propuestas de uso es lo que va a constituir diferentes modos de interpelación; algunos de carácter más educativo o comercial, como un modelo ideal más que como una realidad estática. En este sentido, la identidad de Pakapaka parece acercarse más a la primera propuesta que Discovery Kids y Disney Junior.

Por lo tanto, las señales consolidan, articulan o integran diferentes contenidos y productos, como narrativas multimedia y transmedia, la publicidad o los entornos reales. Esto conlleva considerar la construcción de un ecosistema, fruto de la convergencia, donde las señales constituyen polos de producción y de realización, así como de difusión de distintos

7ma Conferencia Iberoamericana JAUTI 2018
Televisión Digital, estudios del audiovisual y nuevas plataformas
VIII Jornadas Transversales de TV Digital

contenidos en diferentes pantallas; nuevas formas de hacer que implican nuevos sentidos.

Referencias

Buenfil Burgos, Rosa (1993). Análisis de discurso y educación. Documentos DIE, 26, 1-25.

Costa Sánchez, Carmen y Piñeiro Otero, Teresa. (2012). Nuevas narrativas audiovisuales: multiplataforma, crossmedia y transmedia. El caso de Águila Roja (RTVE). Icono 14, (10) 2, 102-125. DOI: 10.7195/ri14.v10i2.156

Huergo, Jorge. (2008). La relevancia formativa de las pantallas. Comunicar - Revista Científica de Comunicación y Educación. Nº 30, v. XV, 2008. ISSN: 1134-3478.

Piñeiro Otero, Teresa y Costa Sánchez, Carmen. (2013). De series españolas de éxito a producciones audiovisuales transmediáticas. Análisis de Águila Roja, El Barco y Amar en tiempos revueltos. Estudios sobre el Mensaje Periodístico, 19 (especial abril), 925-934. DOI: 10.5209/rev_ESMP.2013.v19.42175

Scolari, Carlos (2008). Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva. Primera Parte. Capítulo 2. De los nuevos medios a las hipermediaciones. Gedisa. Barcelona.

Scolari, Carlos (2009). Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production. International Journal of Communication (3), 586-606.

Scolari, Carlos (2013). Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan. Barcelona: Deusto.

Scolari, Carlos (2017, 28 de octubre). Transmedia is dead. Long live Transmedia!. En Hipermediaciones, Disponible en <https://hipermediaciones.com/2017/10/28/transmedia-is-dead/>

Tufte, Thomas (2004). Eduentretenimiento en la comunicación para el VIH/sida más allá del mercadeo, hacia el empoderamiento. Investigación & Desarrollo, (12) 1, 24-43.

7ma Conferencia Iberoamericana JAUTI 2018
Televisión Digital, estudios del audiovisual y nuevas plataformas
VIII Jornadas Transversales de TV Digital

Fuentes electrónicas

Sitio web de Disney Chanel. <http://tv.disneylatino.com/>

Sitio web de Pakapaka. <http://www.pakapaka.gob.ar/>

Sitio web de Discovery Kids. <https://www.discoverykidsplay.com/>